# Бестиарий отродий

Змееголов (змееголовый).

Монстр из другого мира. Самое распространённое отродье. По виду напоминают огромных черепах, покрытых чешуёй, с маленькой головой на длинной подвижной шее. Хвост, служащий противовесом, составляет половину длины шеи, но гораздо массивней. Передние конечности чуть больше задних. Лапы оканчиваются когтями и имеют небольшие перепонки. Однако строение тазобедренного и плечевого сустава больше напоминает членистоногих чем земноводных. Длинна от головы до кончика хвоста 2-2,5 метра. Вес 40-50 кг.

По поведению змееголовые типичные хищники-падальщики. Предпочитают нападать со спины на более слабого противника или имея численное преимущество. Пассивно распознают качество экипировки и уровень, если нет специальных навыков, скрывающих это. Активные навыки плевок и укус. Дистанция поражения плевком до 5 метров. Урон навыка низкий и служит в основном для запугивания противника. Основная тактика – окружить жертву и лишить её мобильности вцепившись зубами в руку или ногу. После чего повалить её на землю и наброситься всей стаей.

Встречаются экземпляры от 5 уровня. На десятом получают дополнительную характеристику сила или выносливость. Визуально отличаются друг от друга либо более массивной челюстью, либо туловищем.

Как и у всех отродий кровь змееголовых богата нестабильной маной, которая быстро распадается на открытом воздухе. Это может вызывать болезненные ощущения при попадании на открытые участки тела или повреждение оружия и брони.

При правильной обработке кровь змееголовых можно использовать в алхимии. В полевых условиях для остановки кровотечений, однако следует опасаться химического ожога. Внутренние органы змееголовых: печень, почки, сердце и т.д., как и внутренние органы всех остальных животных, можно использовать для создания различных зелий. Однако из-за чрезвычайной редкости, высокой стоимости обработки и хранения, а также низкого качества материала они почти не используются в алхимии.

Стенолом.

Довольно редкий представитель фауны другого мира. Крупное парнокопытное животное. Две трети массы составляют задние конечности и костяные лицевые гребни, защищающие голову и всё тело. Задние лапы один в один как у кузнечика и способны выбрасывать своего владельца с огромной скоростью на небольшие дистанции. Высота в холке от 1,5 метров до 2, вес от 300 до 450 кг в зависимости от уровня.

Тяжёлый, неповоротливый монстр часто встречается при нападении отродий на укреплённые оборонительные сооружения или жилые постройки. Обладает одним активным навыком – таранный удар. Крайне неудобный противник для всех классов. Из-за высоких показателей защиты и брони слабо уязвим для стрелков. Магам так же тяжело справится с ним в одиночку из-за высокого показателя выносливости. Воинам ближнего боя вообще не рекомендуется приближаться к нему спереди и сзади. В случае крайней необходимости нападать только сбоку.

Минимальный 8й уровень был замечен во время первой волны. Во время второй все стеноломы были уже 9го и 10го. На десятом уровне новых подвидов не замечено; очко характеристик уходит в телосложение.

Кровь стеноломов обладает теми же свойствами, что и змееголовых, в чуть более ярко выраженной форме. Во время второй волны получено несколько костяных пластин и шипов в виде ресурса и трофеев. Ради эксперимента, был изготовлен костяной нож 3го уровня с весьма посредственными характеристиками. Из-за отсутствия специалистов было принято решение пока не тратить редкий ресурс.

Хоппер.

Четвёртый вид отродий, появившийся в нашем мире. Выглядит как прямоходящее насекомое, с двумя парами конечностей. Напоминает нечто среднее между тараканом и муравьём. Нижние конечности имеют особое строение: бедро с голенью одинакового размера и почти всегда сложены; стопа высоко приподнята. Другими словами, хопперы постоянно находятся в сидячем положении, а ходят на кончиках пальцев.

Верхняя пара конечностей больше напоминает человеческую за исключением костяного шипа в правом предплечье. Двадцатисантиметровый клинок выдвигается из небольшого отверстия в основании кисти. На левой руке, в локтевом суставе скрывается крюк, которым хоппер может зацепить противника. Спину прикрывают небольшие жёсткие крылья. Летать на них отродья не могут и используют для планирования при огромных скачках на 6-8 метров. Даже в «сидячем» положении хопперы выше обычного человека, около двух метров. Распрямив колени, они становятся выше ещё на пол метра. Весят при этом они сравнительно мало 75-90 кг.

Минимальный уровень 9й. первый раз Хопперы проявили себя во время второй волны. С тех пор они регулярно появляются при обороне условно безопасных зон или через три часа пребывания в одном биоме. Любят атаковать жертву с высоты, когда она не ждёт нападения. Имеют два активных навыка: рывок и подрыв. При рывке используют оружие в правой руке и физическую мощь задних конечностей. В случае окружения, для побега могу взорвать крылья у себя за спиной. Это наносит урон самим отродьям, но дезориентирует противников.

Замечена неприятная особенность. Хопперы избегают противников с высоким показателем брони и щитом, зато мгновенно агрятся на любой выброс маны: будь то заклинание или свиток. В ближнем бою смертельно опасны для владельцев двуручных топоров, полуторных мечей, посохов, копий и прочего древкового оружия. Ни в коем случае нельзя пытаться разорвать с ними дистанцию. Наоборот, рекомендуется использовать нож или любое другое короткоклинковое оружие и держаться как можно ближе.

Кровь хопперов и другие внутренние органы обладают теми же свойствами, что и у змееголовых, но в более ярко выраженной форме. Именно с хопперов был получен первый лут в виде предмета – костяного крюка на сухожилии из левого плеча.

Матриарх.

Босс из другого мира. Тело этого существа можно условно поделить на две неравные части. Нижняя половина — это типичное насекомое с огромным брюшком, головогрудью и восемью ходильными лапами. Верхняя половина антропоморфная и напоминает обезображенное женское тело. На лице присутствуют небольшие хелицеры, однако вместо педипальп у этого отродья мощные руки, заканчивающиеся трёхпалой кистью с невтягиваемыми когтями. Высота человеческой части находится на уровне двух метров, тело насекомого в длину около трёх. Приблизительный вес данного отродья 250 кг.

По время первой волны Матриарх имел 8й уровень, во время второй уже 10й. Из активных умений точно известны два: ядовитый туман и липкие нити. Ядовитый туман является по сути взвесью ядовитой слюны отродий. Из-за высокой концентрации нестабильной маны этот туман вызывает раздражение слизистых глаз и верхних дыхательных путей. Также он негативно влияет на магическую составляющую заклинаний, проходящих сквозь него. Легко сдувается ветром.

Липкие нити это навык позволяющий покрыть небольшое пространство жидкостью, которая моментально становится очень упругой и прочной. Она буквально склеивает всё, на что попала.

В связи с тем, что 99% отродий появляется в нашем мире только для нападения и снова уходит в свой, главным свойством Матриарха является создание кладок с отродьями, которые способны постоянно присутствовать в нашем мире.